NES-RJ-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

SNAKE RATTLE N ROLL™*

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Snake Rattle N Roll™* pour votre système de jeu Nintendo® .

Veuillez lire le mode d'emploi afin de pouvoir profiter pleinement de votre nouveau jeu. Conservez ce mode d'emploi pour vous y référer ultérieurement.

TABLE DES MATIERES

Description et fonctionnement des Manettes 4
Procédure de jeu 5
Sortie des niveaux 6
Perte de serpents 7
Parties à 2 joueurs 8
La Famille Nibbley Pibbley 8
Objets 9
Ennemis 10
Valeur en points 11
Conseils et trucs 12

ATTENTION

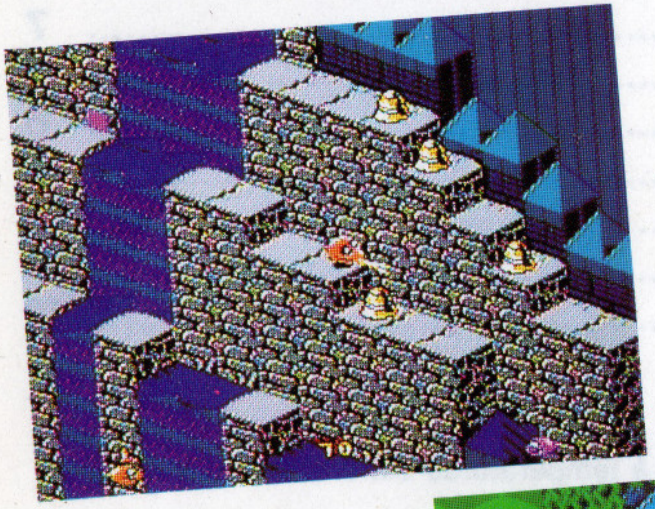
1) Ce jeu est de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant d'insérer cette dernière dans la console.
6) Pour prévenir la persistance de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu.

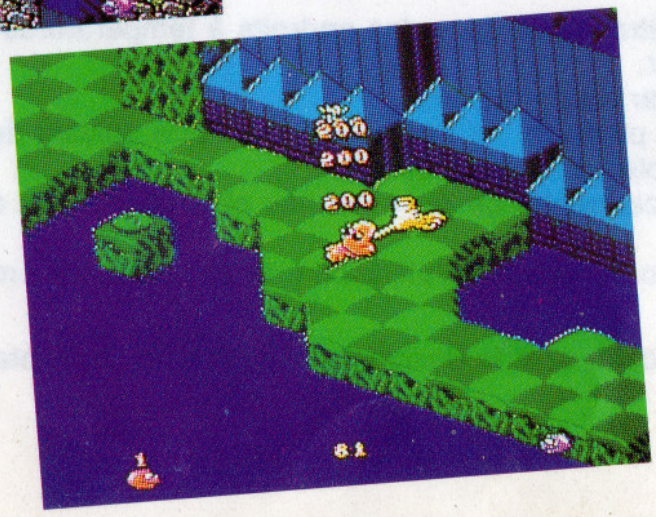
N.B.: Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.

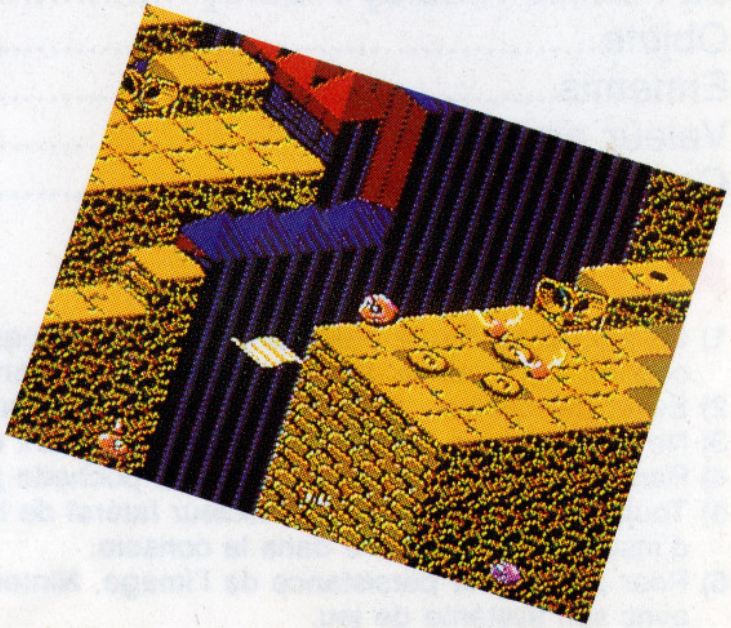
™, ® Marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
*©1990 Rare, Ltd. ©1990 Nintendo Co., Ltd.

HISTOIRE

Snake Rattle N Roll t'emmène dans le monde de deux des serpents les plus branchés en ville : Rattle et Roll! Tu dois passer par 11 niveaux de paysages farfelus et de farouches ennemis. À chaque niveau, tu dois manger assez de Nibbley Pibbleys pour actionner la balance qui t'ouvrira la porte sur la région suivante. **Bonne chance!**



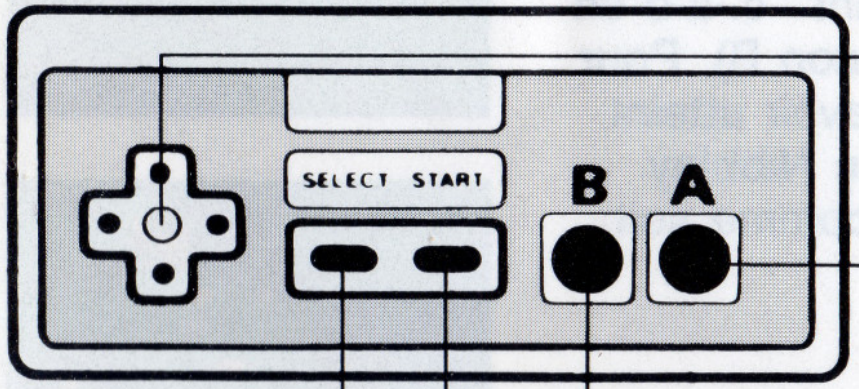




DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES MANETTES

Pour les parties à 1 joueur, utilise la manette 1.
Pour les parties à 2 joueurs, utilise les manettes 1 et 2.

MANETTE 1 / MANETTE 2



Manette multidirectionnelle
- Pour déplacer le serpent

Bouton A
- Pour faire sauter le serpent

Bouton B
- Pour que le serpent sorte la langue;
- Pour que le serpent nage à contre-courant;
- Pour que le couvercle où est assis le serpent s'ouvre et laisse s'échapper le contenu.

SELECT
- Pour sélectionner une partie à 1 ou 2 joueurs à l'écran Titre. (Hors fonction en cours de partie.)

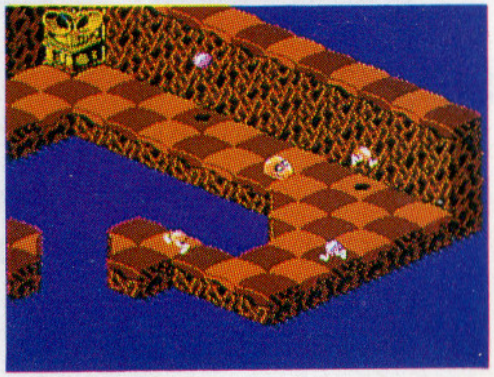
START
- Pour faire débuter la partie;
- Pour appeler une pause au cours d'une partie.

PROCÉDURES DE JEU

L'objectif de chaque stade est de manger autant de Nibbley Pibbleys (les êtres sphériques colorés de ce monde) que possible et de rejoindre la sortie. Déplace le serpent en utilisant la ✚ manette multidirectionnelle et mange les Nibbley Pibbleys en les "lapant" c.-à-d en les frappant avec la langue du serpent (bouton B). Pour passer au niveau suivant, ton serpent doit avoir atteint une certaine longueur. Quand tu manges un Nibbley Pibbley, la longueur du serpent augmente comme suit:

Couleur du Nibbley Pibbley	Valeur
Jaune	3 unités
Couleur choisie	2 unités
Autre couleur	1 unité

N.B. : 4 unités = 1 segment



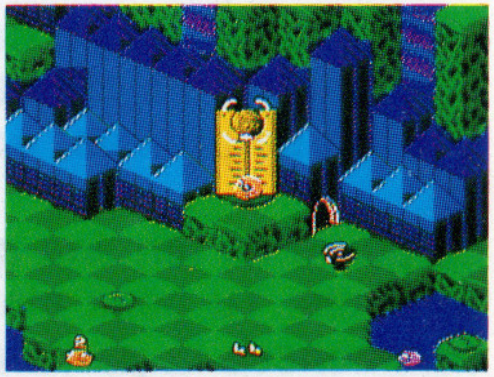
Tu trouveras des distributeurs de Nibbley Pibbley ici et là. Ils projettent des Nibbley Pibbley mais ATTENTION! Ils projettent aussi parfois des bombes!

Si ton serpent est frappé par un ennemi (tout objet autre que les Nibbley Pibbleys), il perdra un segment. Si ton serpent perd tous ses segments, il meurt.

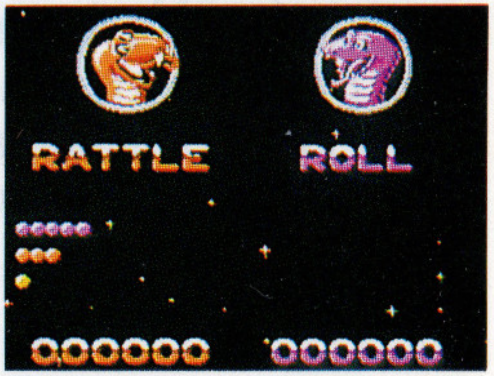
Ton serpent peut vaincre la plupart des ennemis qu'il rencontrera en les "lapant" ou en leur sautant dessus (bouton A). Un ennemi rapporte plus lorsque le serpent l'élimine en sautant dessus que lorsqu'il le "lape".

La langue de ton serpent peut être allongée par des rallonges de langue (maximum de trois). Ces rallonges augmentent la portée de la langue, pas sa force ni sa puissance.

SORTIE DES NIVEAUX



Ton serpent doit manger des Nibbley Pibbley jusqu'à ce que sa queue se mette à clignoter ce qui signifie qu'il est assez lourd pour passer au niveau suivant. À chaque niveau, une sortie te permet, lorsqu'elle est ouverte, de passer au niveau suivant. Aussi à chaque niveau, tu peux, si ton serpent est assez long, sauter sur une balance. Tu peux sortir lorsque la cloche sonne et que la porte s'ouvre.



Pour les parties à deux joueurs, le premier serpent à passer la porte récolte 5000 points. À la sortie d'un niveau, le serpent perd tous ses segments et les rallonges de sa langue. 1000 points sont accordés en prime pour chaque segment et rallonge.

Des points en prime seront aussi accordés dépendamment du nombre de Nibbley Pibbleys mangés à chaque niveau.

PERTE DE SERPENTS

Tu commences la partie avec trois serpents. Le nombre de serpents en réserve est affiché au bas de l'écran. Tu peux ajouter à ce nombre en obtenant des vies supplémentaires : cherche les têtes de serpents clignotants à gueule fermée.

Tu perds un serpent quand :

- ton serpent perd son dernier segment au cours d'un combat;
- ton serpent tombe de trop haut (plus de 4 blocs verticaux);
- le compteur au bas de l'écran tombe à zéro;
- ton serpent tombe sur un objet pointu;
- ton serpent est écrasé par un objet;

La partie se termine quand tu as perdu tous tes serpents. Tu peux alors choisir de continuer (tu commences la partie avec deux possibilités de continuer) - appuie sur une touche pour sélectionner "PLAY ON". Au cours de la partie, il est possible d'obtenir des possibilités de continuer supplémentaires : cherche les têtes de serpents clignotants à gueule ouverte.

PROCÉDURES DE JEU - PARTIES À 2 JOUEURS

À l'écran Title (titre), appuie sur le bouton SELECT pour sélectionner l'option 2 PLAYERS (2 joueurs). Les parties à 2 joueurs se jouent de la même façon que celles à 1 joueur si ce n'est que deux serpents se retrouvent à l'écran en même temps. N'oublie pas : le premier serpent à sortir du niveau récolte 5000 points en prime!

La famille Nibbley Pibbley

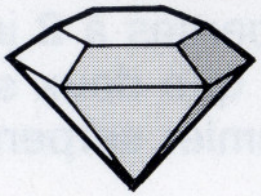
Voici les membres de la famille Nibbley Pibbley et les niveaux auxquels ils commencent à apparaître :

Niveau 1 — Pibble-balle
Niveau 2 — Pibble-bondissant
Niveau 3 — Pibble-coureur
Niveau 4 — Pibble-éclaboussure
Niveau 5 — Pibble-chauve-souris
Niveau 8 — Pibble-poisson
Niveau 9 — Pibble-hélico

+ + + + + + +
+ + + + + + +
+ + + + + + +

OBJETS

Tu peux te procurer une variété d'objets. En voici une liste :

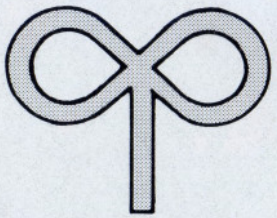


Diamant

Rend le serpent invincible pendant un court laps de temps.

Rallonges de langue

Augmentent la portée de la langue du serpent. Facilitent la capture de ces sacrés Nibbley Pibbleys.

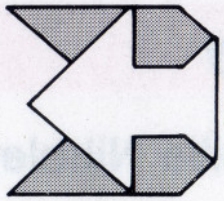


Accélération

Rend le serpent plus rapide pendant un court laps de temps.

Extra Life (vies supplémentaires)

Ajoute-les à ta "réserve de serpents".



Marche arrière

Les commandes fonctionnent à l'opposé pendant un court laps de temps.

Horloge

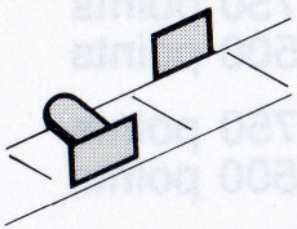
Ajoute 25 secondes au compteur du bas de l'écran.

Queue de poisson

Au niveau 6, tu dois obtenir la queue de poisson pour que ton serpent puisse remonter les chutes d'eau à la nage. Attention que la queue ne tombe pas sur ton serpent, elle est LOURDE!

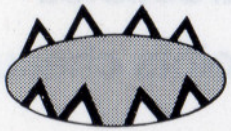
ENNEMIS

Voici une liste d'ennemis que ton serpent rencontrera en rampant dans ce monde étrange :



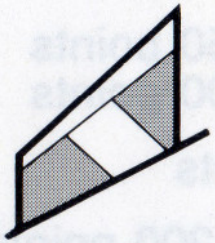
Pousseurs de serpents

Ces pousseurs bleus jetteront ton serpent dans les ravins si ce dernier ne leur saute pas par-dessus à temps.



Requin

Aux niveaux 1 et 2, ne laisse pas ton serpent dans l'eau trop longtemps, les requins pourraient le poursuivre.

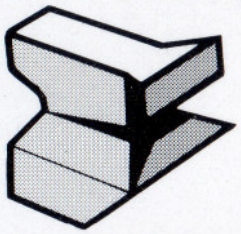


Lame-ntables

Ces lames se cachent dans les planchers et ont la fâcheuse habitude d'apparaître directement sous ton serpent. Remarque bien où elles se cachent car elles apparaissent toujours aux mêmes endroits.

Grannd-pied

Il dissimule une vie supplémentaire. Mais attention! Des bombes prennent parfois l'apparence d'une vie supplémentaire et explosent au contact du sol. Ne te fais pas avoir, les vies supplémentaires véritables clignotent.

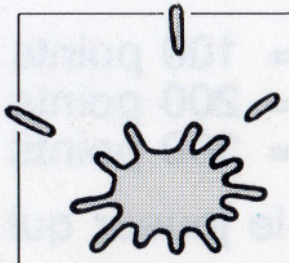


Enclumes

Les enclumes essaieront d'écraser ton serpent. Il y a trois couleurs d'enclumes. Chaque couleur agit différemment.

Pied de glace

Semblable à Grand-pied mais plus dur. Pour le vaincre, tu dois le frapper régulièrement de façon continue. Son énergie se renouvelle instantanément quand tu manques un coup.



Coussin épineux

Une plante vénéneuse qui projette des épines mortelles. Ne tarde pas à t'en débarrasser.

VALEUR EN POINTS

Disque Sauté = 750 points
Lapé = 500 points

Champignon Sauté = 750 points
Lapé = 500 points

Siège fou Sauté = 750 points
Lapé = 500 points

Bloc de glace Sauté = 750 points
Lapé = 500 points

Coussin épineux = 500 points

Grand-pied = 5000 + 200 points par coup de langue

Pied de glace = 5000 + 200 points par coup de langue

Arbre de métal = 500 points

Ballon de plage / Boule de neige / Météorite = indestructibles

Articles collectés = 1000 points chacun
rallonge de langue
vie supplémentaire
horloge
Diamant
accélération
marche arrière
queue de poisson

Nibbley Pibbleys

Couleurs d'autres serpents = 100 points
Couleur de votre serpent = 200 points
Jaune = 300 points

Dans les niveaux de bonus, le joueur qui mange le dernier Nibbley Pibbley obtient 5000 points.

CONSEILS ET TRUCS

- Pour obtenir plus de points, ton serpent devrait, autant que possible, éliminer ses ennemis en leur sautant dessus plutôt qu'en les "lapant".
- Ouvre tous les couvercles en utilisant le bouton B. Tu peux y découvrir bien des surprises, du temps supplémentaire, aux chambres secrètes de bonus.
- Essaie de trouver des couvercles cachés. Ils pourraient dissimuler des passages secrets.
- Il se peut que tu aies à sacrifier un segment de ton serpent pour grimper au haut d'un récif. Essaie de trouver ces récifs.
- Comme c'est le cas avec tous les jeux vidéo, tu deviendras meilleur(e) à force de pratique. Avant d'être exécutés avec succès, certains sauts nécessiteront plus de pratique que d'autres. Pour les sauts en "L", par exemple, ton serpent doit sauter deux espaces plus bas et un espace vers la gauche d'un seul coup.
- BONNE CHANCE!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Bedankt dat je de spelcassette Snake Rattle N Roll™* voor je Nintendo Entertainment System® hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kut zoeken.

INHOUD

Het verhaal 17
Bedieningspaneel 18
Hoe speel je. 19
Toegang tot een ander niveau 20
Slangen kwijtraken 21
Hoe speel je met 2 spelers 22
De Nibbley Pibbley Familie 22
Voorwerpen 23
Vijanden 24
Waardepunten 25
Hints en Tips 26

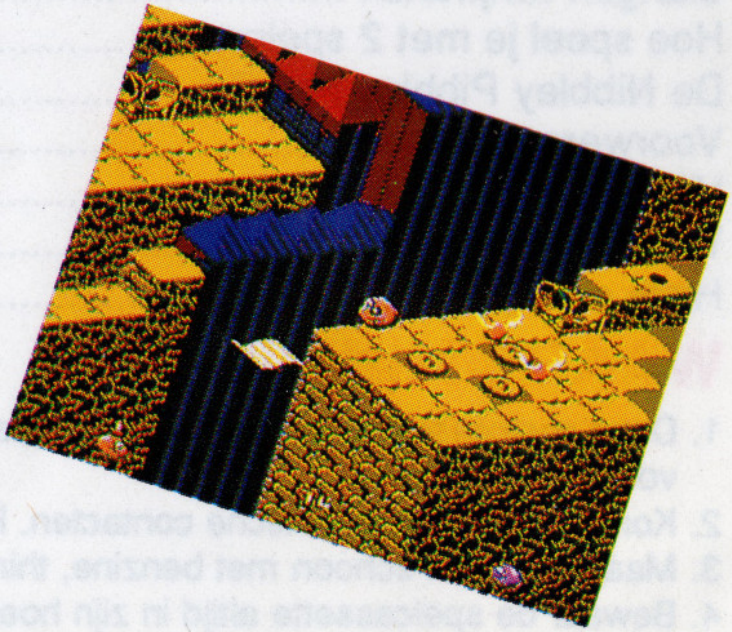
WAARSCHUWING

1. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
3. Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4. Bewaar de spelcassette altijd in zijn hoesje.
5. Kijk altijd of er geen vuil is blijven steken op de contacten van de spelcassette

TM & ® zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.
* © 1990 Rare, Ltd. © 1990 Nintendo Co., Ltd.

HET VERHAAL

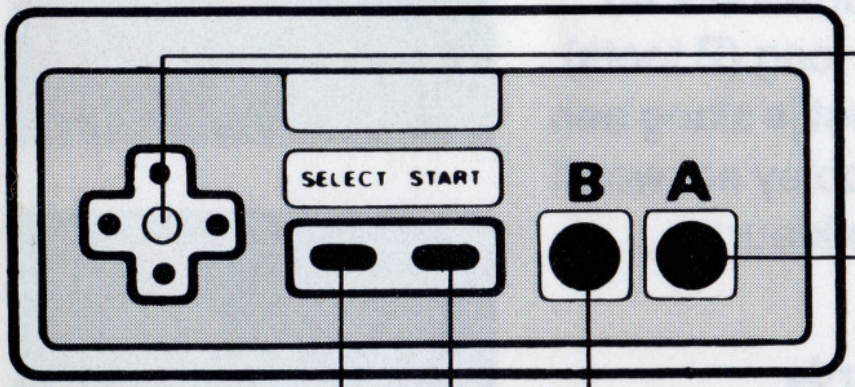
Snake Rattle N Roll neemt je mee naar de volledig uit pret bestaande wereld van 2 hippe slangen genaamd Rattle en Roll! Je moet je weg vinden door 11 te gekke soorten landschapen en langs enge vijanden. Op elk niveau moet je genoeg Nibbley Pibbley's eten om zo weer toegang te krijgen tot het volgende hogere niveau. Veel Geluk!



BEDIENINGSPANEEL

Voor 1 speler gebruik je controller 1
Voor 2 spelers gebruik je controller 2

Controller 1 / Controller 2



✚ Vierpuntsdruktoets
- beweegt je slang.

A.Toets
- laat je slang springen.

B.Toets
- laat hem zijn tong uit steken.
- laat hem tegen de stroom op zwemmen.
- opent de deksel waar je slang op ligt en haalt eruit wat eronder ligt.

Selecttoets
- kiezen tussen 1 of 2 spelers.
- word niet gebruikt tijdens het spel.

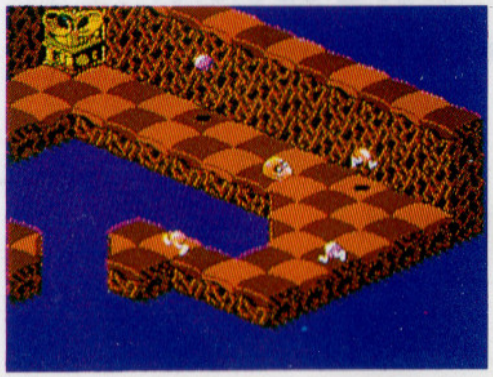
Starttoets
- start het spel.
- ook te gebruiken als pauzetoets.

Hoe speel je ?

Het doel van deze opdracht is om zoveel mogelijk Nibbley Pibbley's op te eten (die kleurige dingetjes in deze wereld) zodat je door kan gaan naar de volgende uitgang.
Beweeg je slang met behulp van je vierpuntsdruktoets en probeer de Nibbley Pibbley's te vangen met je tong (B toets).
Om door te gaan naar het volgende niveau, moet je slang een bepaalde lengte hebben. Als je een Nibbley Pibbley eet wordt je slang langer. Hoe lang is afhankelijk van de kleur:

Kleur van een Nibbley Pibbley.	Waarde
Andere kleur	1 unit
Jouw kleur	2 unit's
Geel	3 unit's

N. B. : Je hebt VIER unit's nodig om EEN slanglengte erbij te krijgen.

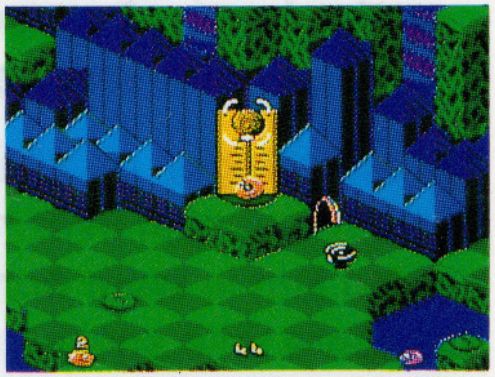


De Nibbley Pibbley's kun je overal vinden. Ze worden uit verschillende gaten geschoten. Pak ze en eet ze op ! Kijk wel goed uit ! Soms worden er ook gevaarlijke bommen geschoten.
Als jouw slang geraakt wordt door een vijand (alle voorwerpen die bewegen behalve de NIbbley Pibbley's), verlies je een lengte.
Als je slang niet lang genoeg meer is, verlies je een slang.

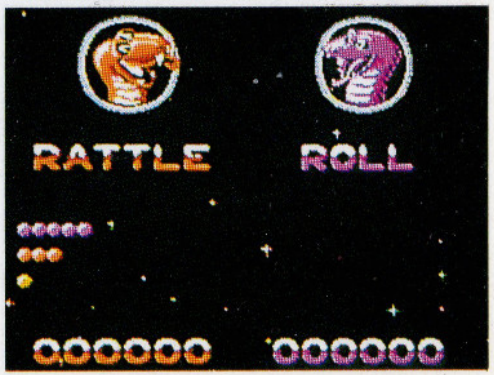
De meeste van de vijanden die je tegen komt kun je vernietigen door ze meerdere keren aan te raken met je tong of door er bovenop te springen (de A.toets). Als je ze vernietigd door erop te springen krijg je meer punten dan als je ze aanraakt met je tong.

Je kan de tong langer maken door speciale Tongverlengers op te pakken (maximaal 3). Deze maken je tong niet sterker of dikker, ze vergrootten alleen de afstand die je kan halen met je tong.

TOEGANG TOT EEN ANDER NIVEAU



Blijf Nibbley Pibbley's eten totdat je slang begint te knipperen.Dat betekent dat je slang zwaar genoeg is om door te gaan naar het volgende landschap. Op ieder niveau is een toegang die je eerst moet openen voordat je er door kunt gaan. Ergens anders op dat niveau staat een schaal, probeer er in te springen als je slang lang genoeg is. Als dat lukt zal er een bel rinkelen en de deur open gaan. Je kunt dan zelf bepalen of je er wel of niet gelijk doorheen gaat.



5000 punten krijg je voor de eerste slang die door de deur gaat. Als je naar een ander niveau gaat verlies je al je Tongverlengers en andere onderdelen. Een bonus van 1000 punten krijg je voor iedere doorgang of hulpmiddel. Punten krijg je ook voor elke opgegeten Nibbley Pibbley.

VERLIES VAN SLANGEN

Je begint met 3 slangen. Het aantal overgebleven slangen zie je beneden op het beeldscherm. Extra levens verdienen doe je door de knipperende slangen - met dichte mond- te vinden.

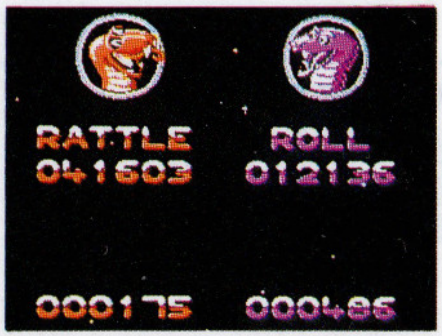
Je verliest een slang door:

- je bent geraakt door een vijand en hebt geen slangedelen over.
- je slang valt meer dan 4 blokken (verticaal).
- de teller beneden staat op 0.
- de slang valt op een scherp voorwerp.
- er valt een voorwerp op je slang.

Als alle slangen op zijn, is het spel afgelopen Als je nog een vrij spel over hebt, druk dan op een toets en dan kun je weer opnieuw beginnen. Je kunt meerdere vrije spellen verzamelen door de knipperende slangen te vinden.

Hoe speel je met 2 spelers?

Kies op het Titelscherm met de selecttoets 2 spelers. Daarna druk je op start. Het is in principe hetzelfde als met 1 speler spelen, alleen zijn nu beide spelers tegelijkertijd op het scherm. Vergeet niet dat de eerste die door de uitgang gaat 5000 punten extra krijgt!



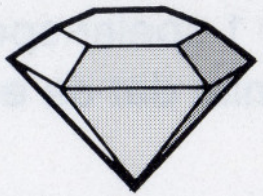
De Nibbley Pibbley Familie

Hier zijn de leden van de Nibbley Pibbley Familie en wanneer zij verschijnen op je scherm.

Niveau 1 —— Pibballs
Niveau 2 —— Pibbleboings
Niveau 3 —— Pibblejoggers
Niveau 4 —— Pibblesplats
Niveau 5 —— Pibblebats
Niveau 6 —— Pibblefish
Niveau 7 —— Pibblecopters

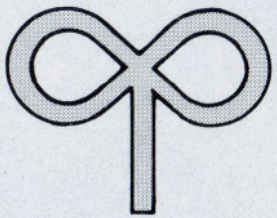
VOORWERPEN.

Je kunt veel voorwerpen veroveren. Hieronder staan een aantal voorwerpen die je kunt vinden.



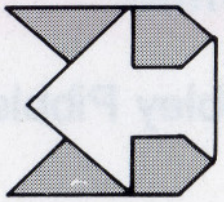
Diamant:
maken je slang onzichtbaar voor een korte periode.

Tongverlengers:
maken je tong langer, zodat je makkelijker die Nibbley Pibbley's kunt pakken.



Versneller:
geeft je ongekende snelheid.

Extra levens:
geeft iedere keer 1 extra leven.



Omkeerder:
laat je besturing tijdelijk omgedraaid werken.

Klok:
geeft 25 extra slangeseconden aan de klok beneden in beeld.

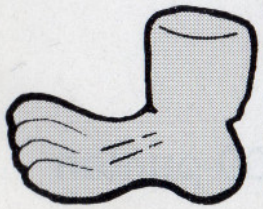
Vissestaart:
op niveau 6 heb je deze nodig om de rivier op te kunnen zwemmen. Pas op laat hem niet op je vallen hij is zwaar.

VIJANDEN

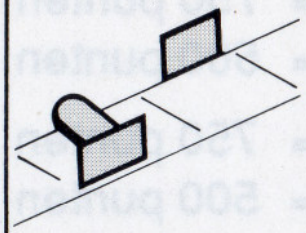
Hier zijn een paar vijanden die je tegen kunt komen in deze rare wereld.

De Haai:
op niveau 1+2 moet je oppassen, blijf niet te lang in het water, anders grijpt hij je.

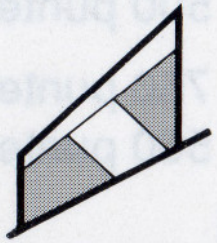
Reuze voet:
hij geeft een extra leven maar pas toch op, soms valt er een bom vermomt als extra leven en explodeert. Je weet dat een echt extra leven knippert, dus...



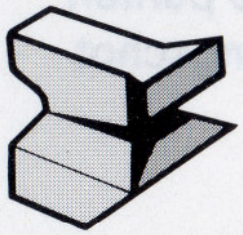
Ijs voet:
net als Reuze voet maar gemener, je moet hem bestijden met een constante stroom van stoten. Zijn energieniveau laadt weer bij als je een keer mist.



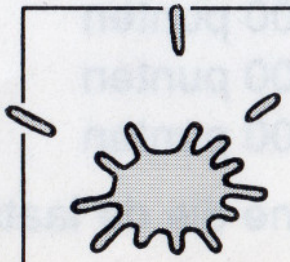
Slangeduwers:
blauwe slangeduwers zullen proberen je de afgrond in te duwen. Spring er overheen.



Scheermessen:
zijn verborgen in de grond en komen recht onder je omhoog. Onthoudt waar je ze tegenkomt, want ze komen steeds op dezelfde plaats omhoog.



Bankschroeven:
proberen je te vermorzelen, ze zijn er in drie kleuren elk met zijn eigen specialiteit.



Schietplanten:
een giftige plant die dodelijke druppels spuit, je kunt ze maar het beste gelijk vernietigen.

WAARDEPUNTEN

Plaat	sprong =	750 punten
	tongschot =	500 punten
Paddestoel	sprong =	750 punten
	tongschot =	500 punten
Vreemde stoel	sprong =	750 punten
	tongschot =	500 punten
Ijsblok	sprong =	750 punten
	tongschot =	500 punten
Schietplant	= 500 punten	
Grote voet	= 5000 + 200 punten voor elk tongschot	

Ijs voet = 5000 + 200 punten voor elk tongschot

Stalen bomen = 500 punten

Strandbal-Sneeuwbal-Meteoriet niet te vernietigen.

Elk ander voorwerp = 1000 punten

Tongverlenger
Extra leven
Klok
Diamant
Versneller
Omkeerder
Vissestaart

Nibbley Pibbley's

Andere slangen kleur	= 100 punten
Jouw slangen kleur	= 200 punten
Geel	= 300 punten

Op bonus niveau krijgt degene die de laatste Nibbley Pibbley opeet 5000 punten extra.

HINTS EN TIPS

- om meer punten te krijgen kun je beter op je vijand springen dan hem stoppen met een tongschot.
- open elke deksel met de B toets. Je kunt van alles vinden van extra tijd tot bonus kamers.
- probeer verborgen deksels te vinden, misschien vindt je wel een omkeerder.
- soms moet je een onderdeel opofferen om op een hoger punt te komen, kijk of je deze plaatsen kunt vinden.
- zoals met alle videospelletjes baart oefening kunst. Er zijn een paar dingen die wat oefening vragen in Snake Rattle N Roll. Bijv. soms moet je 2 etage's naar beneden springen en 1 opzij (en dat in een sprong).
- SUCCES.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.V. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuweqein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON